

تَعَلَّم رياضة الشطرنج

الافتتاحية . التبييت . نقلات خاصة . نهاية المباراة . كش مات



اتحاد الإمارات للشطرنج
U.A.E. CHESS FEDERATION



المحتويات

مقدمة

الشطرنج رياضة ذهنية وثقافية وحضارية تنمي القدرات الذهنية وتدرب على الصبر والمثابرة والتخطيط الجيد.

مباراة الشطرنج هي منافسة بين لاعبين إثنين أحدهما يلعب بالقطع البيضاء، والآخر يلعب بالقطع السوداء، يتكون كل فريق من ١٦ قطعة ، لكل منها شكله الخاص وطريقته في الحركة على الرقعة...وسنتعرف على هذا في الصفحات القادمة ..



الشكل التالي يوضح الوضع الابتدائي للقطع عند بدء المباراة.

جانب الرقعة الذي به الملك يسمى (جناح الملك) جانب الرقعة الذي به الوزير يسمى (جناح الوزير)

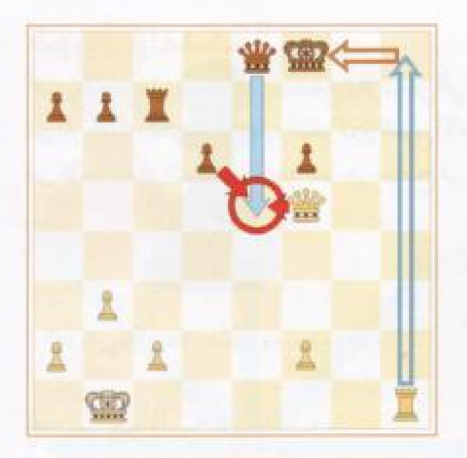


بالرغم من أن القطع والمربعات توصف بـ «الأبيض» و«الأسود» إلا أنها في الغالب ليست بيضاء وسوداء، فإحداها لونها فاتح والأخرى غامقة اللون.

أشكال توضيحية

يتميز هذا الكتاب بأن معظم الأمثلة لحركات القطع موضحة من خلال أشكال توضيحية مثل هذا الشكل الموجود على اليسار.

يُرمز إلى قطع الشطرنج برموز شكلية، وحركاتها المختلفة موضحة من خلال عدة أنواع من الأسهم والدوائر.





يفوز في مباراة الشطرنج

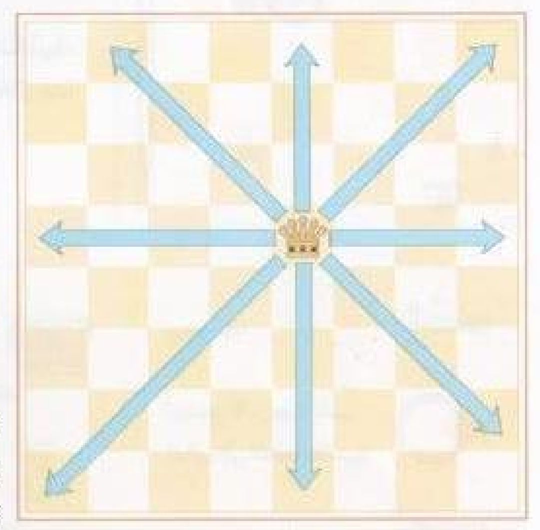
اللاعب الذي يحاصر ملك خصمه.. أي يضعه تحت التهديد بحيث لا يستطيع الخصم تجنب أسر ملكه في النقلة التالية، عندئذ يقال أن اللاعب كش مات لملك خصمه.

تبدأ المباراة بنقلة الأبيض ثم يتبادل اللاعبان تحريك قطعة واحدة في كل مرة. وعندما تلعب مباراة ثانية يمكنك تغيير لون القطع التي تلعب بها.

تستطيع أن تجد المزيد من التفاصيل عن الكش مات في صفحة ٨-٩

الوزير "الملكة"

أقوى القطع على الإطلاق، يستطيع الحركة في أي إتجاه إلى أي عدد من المربعات ولكنه لا يستطيع القفز فوق القطع الأخرى. يمكنه أسر أي من قطع الخصم التي في طريقه كما هو موضح في الشكل التالي.

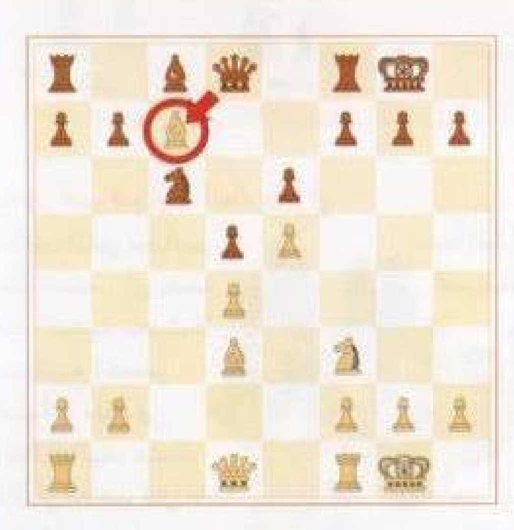


في بداية المباراة يجب أن يقف الوزير الأبيض على مربع أبيض وكذلك الوزير الأسود يجب أن يقف على مربع أسود.

كل لاعب لديه وزير واحد لذا يجب الحفاظ عليه وعدم خسارته مبكراً في المباراة.

الأسر

أسر قطعة من الخصم يضعف جيشه ويُسَهِّل مهاجمة ملكه. لأسر قطعة خصمك يجب عليك احتلال المربع الذي تقف عليه بإحدى قطعك مع إبعاد القطعة المأسورة من الرقعة.



الوزير الأسود يأسر فيل أبيض

الجنود

كل لاعب لديه ثمانية جنود في بداية المباراة تقف في صف واحد أمام القطع الأخرى. كلمة (جندي) مشتقة من كلمة لاتينية معناها أحد أفراد الجيش من المشاة.



الجنود هي أصغر القطع على الرقعة



تتحرك الجنود إلى الأمام في خط مستقيم. مربع واحد في كل مرة باستثناء الحركة الأولى لكل جندي من مربعه الأصلي حيث يحق للاعب أن يحركه مربعين أو مربع واحد.

هذا الشكل يوضح حركة الجندي

الأسر عبر الوتر

الجندي هو القطعة الوحيدة التي تتحرك بصورة مختلفة عند الأسر إذ يتحرك عبر الوتر لأسر قطعة الخصم. لايستطيع الجندي أسر قطعة الخصم التي تقف أمامه.



جندي أسود يأسر فيل ابيض

ترقية الجنود

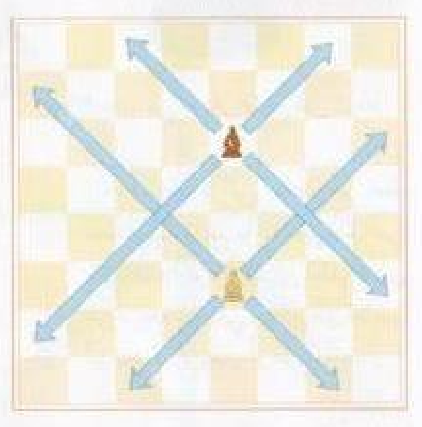
في بداية المباراة يكون الجندي هو أقل القطع قيمة وأهمية، ولكنه إذا وصل إلى الصف الثامن (الجانب الآخر للرقعة) فإنه يستبدل بـ وزير «أو أي قطعة أخرى تريدها باستثناء الملك». يمكنك ترقية وزير جديد حتى إذا كان الوزير الأصلي موجوداً على الرقعة.



الفيل

يتحرك أحد الفيلان عبر الوتر على مربعات سودا ، ويتحرك الآخر على مربعات بيضا ، معنى ذلك أن الفيل يأسر فقط قطع الخصم الموجودة على نفس لون مربعاته.

كل لاعب لديه فيلان. يتحرك الفيل عبر الوتر في أي إتجاه ولأي عدد من المربعات في كل مرة، ولكنه لايمكنه القفز فوق أي قطعة في طريقه.



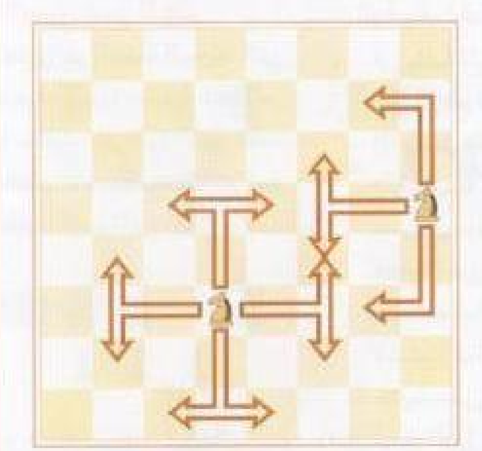
حركة الفيل



لا يستطيع الفيل اسر أي من الجنود البيضاء

الحصان

كل لاعب لديه حصانان. الحصان هو القطعة الوحيدة التي يمكنها القفز فوق القطع الأخرى. يتحرك الحصان ثلاثة مربعات في كل مرة: مربعان في احد الاتجاهات ثم مربع جانبي.



في وسط الرقعة يستطيع الحصان مهاجمة ثمانية مربعات ولكن عند حافة الرقعة يمكنه فقط مهاجمة أربعة مربعات. لذا حاول دائماً أن يكون حصانك في الوسط.

القفز

يتمتع الحصانان بخاصية مفيدة في بداية المباراة إذ يستطيعان القفز إلى وسط الرقعة حتى عندما توجد جنود أمامهما.



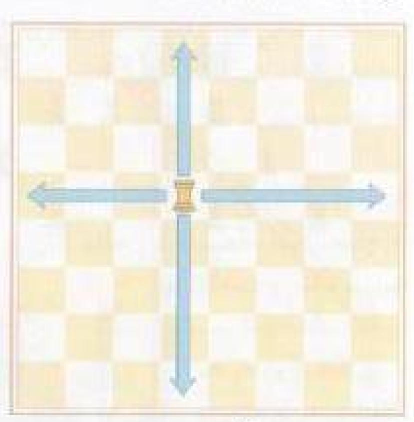
الحصانان يقفزان إلى الوسط



يستطيع الحصان غالباً ان يقفز بعيداً عن الخطر عندما يتعرض لهجوم من قطع الخصم

القلعة "الرخ"

توجد قلعتان لكل لاعب. كل قلعة عند أحد أركان الرقعة. تأتي القلعة بعد الوزير من حيث الأهمية والقيمة.



تتحرك القلعة أي عدد من المربعات في خط مستقيم سواء، إلى الأمام أو الخلف أو الجانبين. لا تستطيع القلعة التحرك عبر الوتر.



تعمل القلعتان بشكل افضل في الخطوط المفتوحة حيث لا تواجه اي إعاقة من القطع الأخرى. لذا تظهر اهمية القلعتان في نهاية المباراة حيث يقل عدد القطع على الرقعة.



قلعتي الأبيض اقوى من قلعتي الأسود اللتان تتعرضان للاعاقة من جنود الأسود.

الملك

يعتبر الملك أهم قطعة. لا يمكن أسره من الرقعة ولكنه إذا أحيط به ولم تستطع إنقاذه، عندئذ تخسر المباراة.

هذا الشكل يوضح حركة الملك.



الملك عادة هو أطول قطعة.

يستطيع الملك الحركة في أي إتجاه ولكن مربع واحد فقط.

الكش

إذا كانت إحدى قطع الخصم في مكان يسمح لها بأسر ملكك عندئذ يقال أن ملكك في حالة "كش" أي مهدد وتعرف قطعة الخصم بأنها "القطعة المهاجمة".

يجب أن تنقذ ملكك من الكش بطريقة صحيحة وتوجد ثلاثة طرق لعمل ذلك:

1. تحريك الملك بعيداً عن طريق قطعة الخصم المهاجمة.
2. وضع إحدى قطعك أمام الملك وبذلك يكون الملك بعيداً عن تهديد الخصم.
3. أسر قطعة الخصم وبذلك يتم إزالة التهديد.



في الرقعة : القلعة البيضاء تهدد الملك الأسود وتضعه في حالة "كش"، يستطيع الأسود الهروب من تهديد القلعة البيضاء بوضع وزيره أو حصانه أمام الملك.

الكش مات

إذا لم تستطع إنقاذ ملكك من الكش عندئذ يقال أنه تعرض للكش مات وتخسر المباراة. يحدث هذا عندما لا تجد مربع آمن للملك للهرب إليه، وليس لديك قطعة يمكنها إغلاق طريق التهديد أو أسر القطعة المهاجمة للملك.

القلعة السوداء في طريقها لتهديد الملك الأبيض ووضعه في حالة «كش». لا يستطيع الأبيض إنقاذ ملكه الذي يتعرض لـ «كش مات».

العمل الجماعي

لا تستطيع أي قطعة – حتى الوزير الأقوى– أن تقوم بأداء «كش مات» لملك الخصم بمفردها. لتنفيذ كش مات نحتاج إلى تعاون قطعتين أو أكثر لذلك يجب أن تجعل قطعك تعمل معاً كفريق واحد، تحمي بعضها البعض وتهاجم ملك الخصم.



في هذا الشكل، الوزير الأبيض يعطي «كش مات» لملك الخصم ولكن بمساعدة من الفيل الذي يحمي الوزير أثناء التنفيذ.

آداب الكش

إذا وضعت ملك خصمك في حالة كش، تقول له «كش» عندما تنتهي من أداء النقلة. لا يسمح قانون اللعبة بتحريك الملك إلى مربع مهدد بإحدى قطع الخصم. إذا فعلت ذلك يجب عليك إعادة هذه النقلة وأداء نقلة أخرى.



تسجيل النقلات

تعرف الطريقة المستخدمة لتدوين حركات القطع بـ « تسجيل النقلات ». توجد طريقتان لذلك :التسجيل الجبري والتسجيل الوصفي. هذا الكتاب يستخدم الطريقة الجبرية للتسجيل حيث أنها الطريقة المعتمدة حالياً من قبل الاتحاد الدولي للشطرنج.

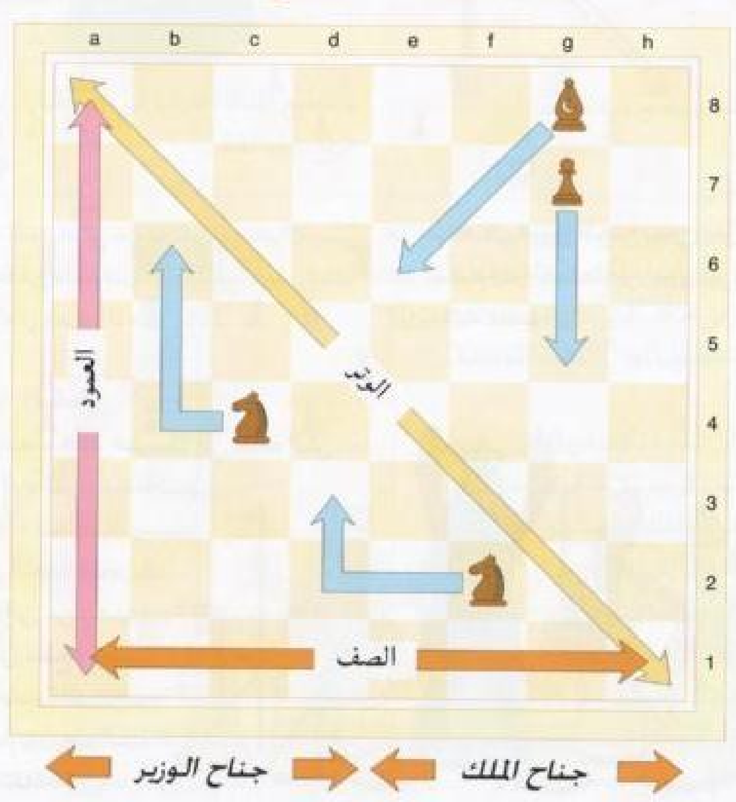
عندما تقرأ تسجيل النقلات لأي مباراة مدونة في الكتب أو المجلات الشطرنجية، يمكنك إعادة مشاهدة المباراة المسجلة باستخدام أي طقم شطرنج.

تقسم رقعة الشطرنج إلى صفوف وأعمدة وأوتار.

الصفوف هي مجموعات المربعات التي تمر عبر الرقعة بصورة عرضية. الأعمدة هي مجموعات المربعا ت الرأسية التي تمر من أعلى الرقعة إلى الأسفل أو العكس.

الأوتار تجري بصورة مائلة عبر الرقعة. كل عمود يرمز له برقم وبذلك يصبح لكل مربع حرف عمود ورقم صف.

رقعة الشطرنج



القطع

كل قطعة يرمز لها بحرف كبير، ماعدا الجندي الذي ليس له رمز.



رمز القلعة R   رمز الحصان N





رمز الملك K   رمز الوزير Q   رمز الفيل B

التحركات

لكي تدون أي تحرك لأي قطعة: أكتب أولاً رمز القطعة ثم حرف ورقم المربع الذي تتحرك إليه. وبالنسبة للجندي نسجل فقط حرف ورقم المربع الذي ينتقل إليه. إذا تم تسجيل المباراة فإن نقلات القطع يتم ترقيمها وحيث أن الأبيض يبدأ المباراة فإن نقلات الأبيض تكتب أولاً.

بعض النقلات يمكن أن تُؤدي بأكثر من قطعة لذا يجب تحديد القطعة التي تحركت بإضافة رقم الصف أو رمز العمود الذي كانت تقف عليه القطعة المتحركة.

الأسر

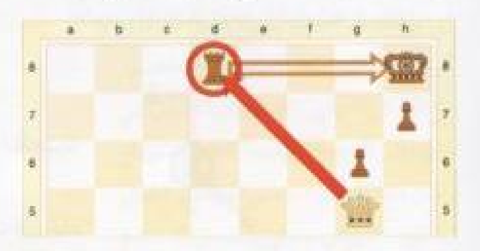
عندما تقوم قطعة بعملية الأسر فإننا نسجلها بكتابة "x" بين رمز القطعة والنقلة التي أدتها.



هذه النقلة تكتب كما يلي Bxg8

الكش والكش مات

اذا قامت قطعة بالتهديد "كش" فإننا نسجل "+" عقب النقلة التي أدت إلى هذا التهديد. واذا كانت النقلة «كش مات» نسجل "++"



هذه النقلة تسجل كما يلي Qxd8+



هذه النقلة تُسجل Rxe8++

تبادل أسر القطع

أحيانا لا تستطيع أسر إحدى قطع خصمك بدون خسارة إحدى قطعك، هذا ما يعرف بـ "تبادل أسر القطع".

يجب أن تسمح فقط بهذا التبادل للقطع إذا كانت القطعة التي سوف تخسرها مساوية أو أقل في القيمة من قطعة خصمك التي تنوي أسرها. ولكي نساعدك لأن تقرر إذا كان تبادل القطع مفيداً لك فسوف نوضح لك قيمة كل قطعة من خلال النقاط التالية :



الحصان = ٣ نقاط



الجندي =١ نقطة



القلعة = ٥ نقاط

الفيل = ٣ نقاط



الملك = ٠ نقطة

الوزير = ٩ نقاط

تبادل متساو للقطع

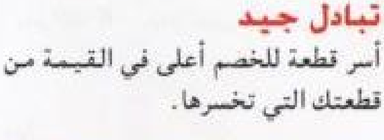
أسر قطعة للخصم مساوية في القيمة لقطعتك التي تخسرها.



في هذا الشكل : الأسود يأسر الفيل الأبيض (٣ نقاط) ويخسر حصان (٣ نقاط)

تبادل جيد

أسر قطعة للخصم أعلى في القيمة من قطعتك التي تخسرها.

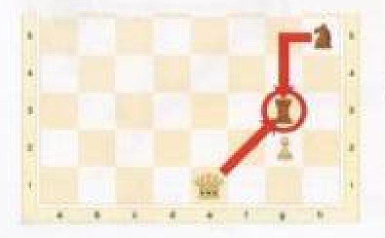




في الشكل : الفيل الأسود (٣ نقاط) يأسر الوزير الأبيض (٩ نقاط) ثم يُؤسر بواسطة الجندي.

تبادل سيء

أسر قطعة للخصم أقل في القيمة من قطعتك التي تخسرها.

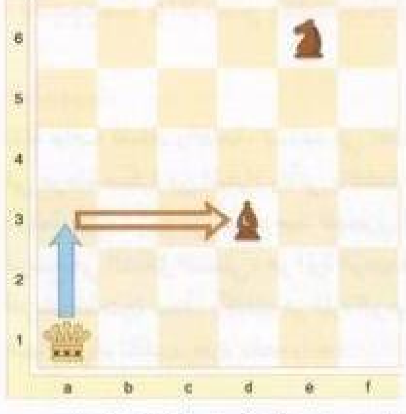


في الشكل: الوزير الأبيض (٩ نقاط) أسر القلعة السوداء (٥ نقاط) ثم يُؤسر بواسطة الحصان الأسود.

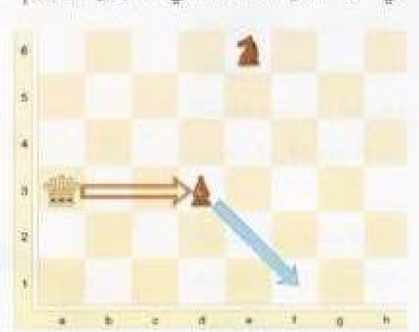
الهجوم والدفاع

في الرقعة التي على اليسار: يتحرك الوزيرالأبيض الى مربع يمكنه من مهاجمة الفيل الأسود. عندئذ يمكن للأسود إما تحريك الفيل إلى مربع آمن بعيداً عن خط هجوم الوزير أو يمكنه تحريك الحصان إلى مربع يحمي من خلاله الفيل ويأسر الوزير الأبيض إذا أقدم على أسر الفيل.

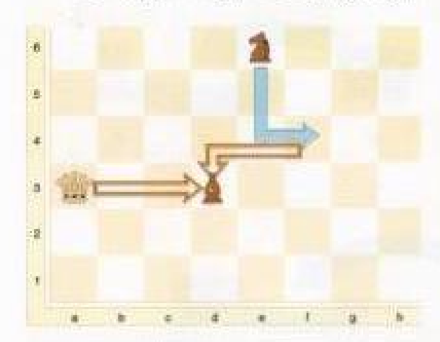
فقط يمكنك تفضيل الخيار الثاني وحماية قطعتك إذا كانت قطعة خصمك المهاجمة أعلى في القيمة من قطعتك التي تتعرض للهجوم.



الأبيض يلعب Qa3 مهاجماً الفيل الأسود.



(أ) الأسود يلعب Bf1 واضعاً الفيل في مربع امن بعيداً عن الوزير الأبيض

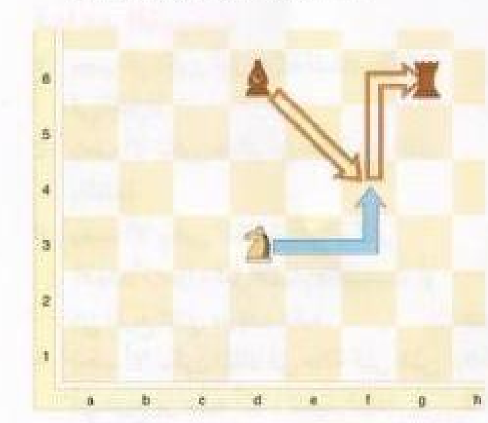


(ب) الأسود يلعب Nf4 وبذلك يستطيع الحصان اسر الوزير إذا آسر الفيل.

أنظر أولا !

يجب أن تنظر دائماً بعناية قبل أداء أي نقلة، قد يكون المربع الذي ستنقل إليه قطعتك واقعاً تحت حماية الخصم.

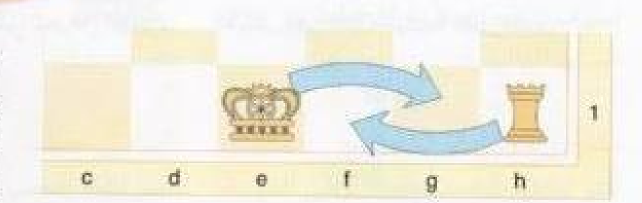
في الشكل المجاور: الحصان الأبيض في طريقه إلى المربع f4 لمهاجمة القلعة السوداء ولكن هذا المربع محمي من قبل الفيل الأسود. الأبيض سوف يخسر حصانه بدون أي فائدة.



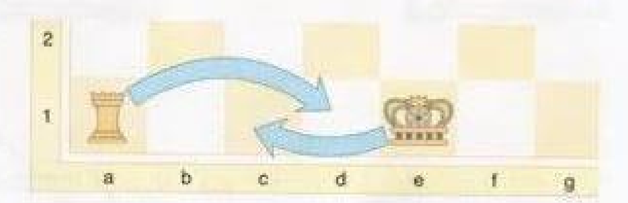
التبييت والأسر بالتجاوز

التبييت

نقلة خاصة للملك والقلعة، تساعد في الحفاظ على الملك آمنا في مرحلة مبكرة من المباراة وتأتي بالقلعة أقرب إلى وسط الرقعة حيث تكون في موقع جيد للهجوم. التبييت كما هو موضح في الشكل السفلي، هو المرة الوحيدة التي يمكن فيها تحريك قطعتين معاً، وكذلك هو المرة الوحيدة التي يمكن فيها تحريك الملك مربعين دفعة واحدة.



التبييت في جناح الملك: يتحرك الملك مربعين تجاه القلعة وتتحرك القلعة مربعين في الاتجاه الآخر.



التبييت في جناح الوزير: يتحرك الملك مربعين تجاه القلعة وتتحرك القلعة ثلاث مربعات في الاتجاه الآخر.

قواعد التبييت

1. يجب أن تكون أول حركة للملك والقلعة في المباراة.
2. يجب ألا تكون هناك أي قطعة بين الملك والقلعة.
3. يجب ألا يكون الملك في حالة كش (مهدداً) سواء قبل القيام بالتبييت أو في المربع الذي سيقف عليه.
4. يجب ألا يكون الملك في حالة كش على أي مربع يمر عليه أثناء تنفيذ النقلة.



عند تسجيل هذه النقلة :

0-0 *عند التبييت في جناح الملك.*

0-0-0 *عند التبييت في جناح الوزير.*

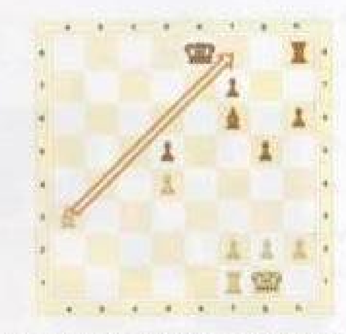




في هذه المباراة، لا يستطيع كلا الجانبين أن يقوم بالتبييت. الملك الأسود في حالة كش من الحصان الأبيض، في حين أن الملك الأبيض قد تحرك من مربعه الأصلي.

لا يستطيع كلا الجانبين أن يقوم بالتبييت. الملك الأبيض سيكون في حالة كش عند مروره عبر المربع f1 أما الأسود فلديه قطعة في طريق التبييت.





قام الأبيض بالتبييت ولكن لا يستطيع الأسود أن يقوم بالتبييت لأن الملك الأسود سوف يكون في حالة كش عند مروره عبر المربع f8.

في هذه المباراة، قام كل من الأسود والأبيض بالتبييت وبذلك وفر كلا اللاعبين الحماية للملك.

الأسر بالتجاوز

عندما يتحرك الجندي مربعين في أول حركة له من مربعه الأصلي يستطيع جندي الخصم – الموجود بالصف الخامس – أن يأسره كما لو أنه تحرك مربع واحد فقط. هذا يعرف بـ"الأسر بالتجاوز".

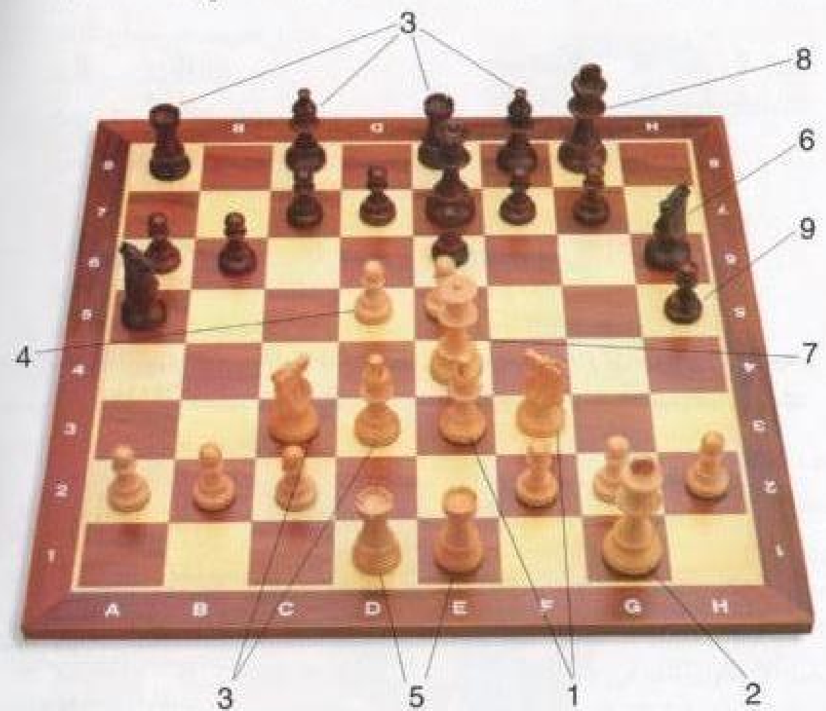
الجندي الأبيض يأسر الجندي الأسود بالتجاوز كما لو انه كان في هذا المربع.

الافتتاحية

تعتبر النقلات الأولى التي تلعبها في بداية المباراة غاية في الأهمية. إنها فرصتك لكي تضع قطعك في أفضل المواقع من أجل الكفاح في وسط المباراة. تذكر أن الأبيض دائماً يلعب أولاً.



الوضعيات العديدة الموضحة على الرقعة التالية سوف نوضحها في الصفحة المقابلة.



أهم شيء في بداية المباراة هو تحريك القطع إلى وسط الرقعة حيث تكون أقوى وأكثر فعالية. هذا يعرف بـ «التعبئة». تذكر أن بعض القطع مثل القلعة تكون أكثر قوة في مراحل متأخرة أثناء المباراة.

نصائح ومفاتيح أساسية



1. ضع الحصانين والفيلين في وسط الرقعة



2. قم بالتبييت مبكرا لحماية الملك.



3. تجنب إعاقة الفيلين والقلعتين



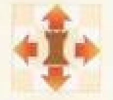
4. حاول التحكم في وسط الرقعة بوضع جنودك في المربعات (d4 - e4) أو (d5 - e5)



5. ضع القلعتين في الصفوف والأعمدة المفتوحة التي ليس بها جنود.



6. ابتعد بالحصانين عن حافة الرقعة

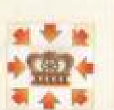


7. ضع وزيرك في وضع هجومي ولكن ليس في مرحلة مبكرة من المباراة حتى لا يتعرض للهجوم.





8. تجنب تعريض ملكك للهجوم - تجنب تحريك الجنود أمام الملك مبكراً مما قد يعرض ملكك للخطر.



9. لا تضيع الوقت في تحريك الجنود بدون داع.





في الرقعة المقابلة: الأبيض لديه بداية جيدة ووضعية أفضل بينما ارتكب الأسود عدة أخطاء.

النصائح التسعة التالية توضح الوضعيات الجيدة والسيئة في مرحلة الافتتاح. يمكنك الاستفادة من هذه النصائح لكي توجهك عندما تلعب الافتتاحية الخاصة بك.



مرحلة وسط المباراة

عندما تكتمل التعبئة بتحريك معظم القطع، تبدأ مرحلة وسط المباراة. في هذه المرحلة يجب أن تبدأ في محاولة أسر قطع خصمك لكي تضعف قواته وفيما يلي نوضح بعض الحيل الخاصة التي يمكنك استخدامها لمهاجمة قطع خصمك.



الهجوم المزدوج

قيام قطعة واحدة بمهاجمة قطعتين للخصم في نفس الوقت.

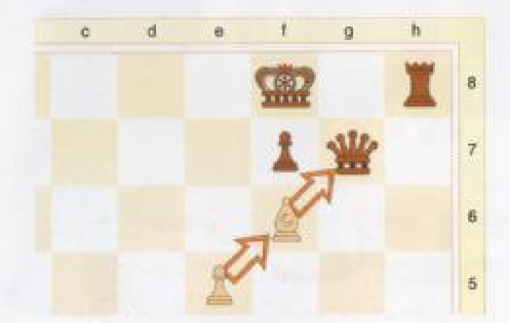




في الشكل: الحصان الأسود يهاجم كلا من الملك والوزير الأبيض. يجب على الأبيض تحريك ملكه من الكش وبالتالي يخسر وزيره.

الاختراق

مهاجمة قطعة ثمينة مجبرا إياها على التحرك ومن ثم أسر قطعة أقل قيمة.



في الشكل :الفيل الأبيض يهاجم الوزير الأسود الذي يجب عليه التحرك مما يعرض القلعة السوداء للأسر.

المسمار "القطعة المُسَمَّرة"

مهاجمة إحدى قطع الخصم التي تغطي قطعة أكثر قيمة وأهمية.

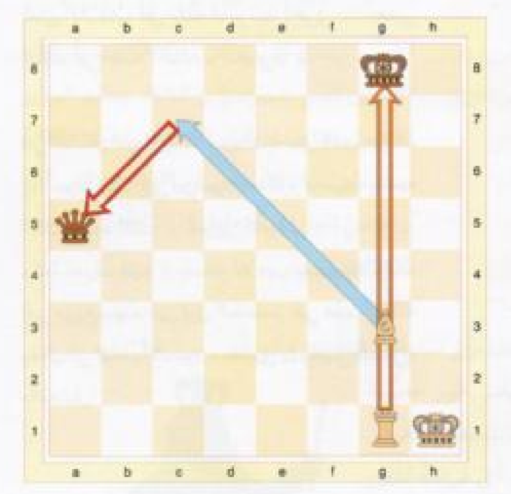


في الشكل المجاور : الفيل الأبيض يهاجم الحصان الأسود الذي لا يستطيع الهرب لأن ذلك يؤدي إلى خسارة الوزير الأسود.. لذا يقال أن الحصان قطعة مُسَمَّرة.









الهجوم بالكشف

حيلة أخرى هي الهجوم بالكشف. يحدث هذا عندما تحرك قطعة لفتح الطريق لقطعة أخرى من قطعك لمهاجمة قطعة للخصم. تجنب أن تتعرض قطعك لمثل هذا الهجوم بالكشف.

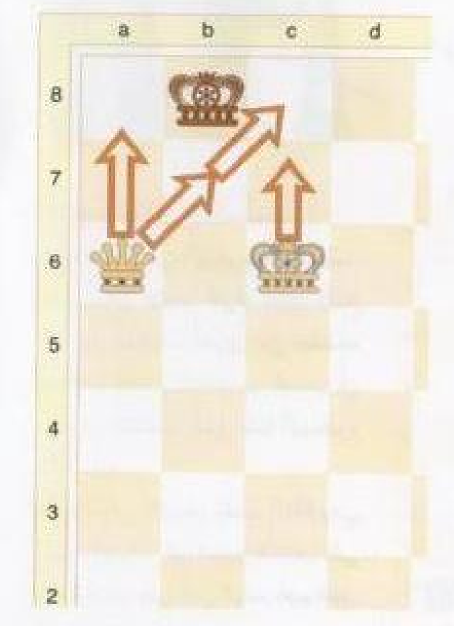
في الشكل : الأبيض يلعب Bc7 وهي "كش بالكشف" أي هجوم بالكشف على ملك الخصم وفي نفس الوقت يقوم الفيل بمهاجمة الوزير الأسود.

أسئلة قبل أداء النقلة

1. ماذا يخطط الخصم أن يفعل؟
2. هل وفرت الحماية لجميع قطعي ؟ هل هناك قطعة تتعرض لهجوم؟
3. هل ملكي يتمتع بدفاعات وحماية جيدة؟
4. هل أستطيع أسر إحدى قطع خصمي؟ هل هذا آمن؟
5. هل جميع قطعي تعمل معاً كفريق واحد؟
6. هل عندي قطعة تعوق تقدمي؟

التعادلات ونهايات أخرى

أحيانا لا يتمكن كلا اللاعبين من «كش مات» ملك خصمه وتنتهي المباراة بالتعادل. توجد حالتان رئيستان للتعادل هما: الملك المخنوق والكش المتكرر.



الملك المخنوق

عندما يكون الملك في وضع لا يسمح له بالحركة نتيجة محاصرة قطع الخصم له وليس لدى اللاعب أي نقلة قانونية أخرى .. يعتبر الملك في هذه الحالة «مخنوقا».

في الشكل المجاور: الأسود لديه حق اللعب ولكنه إذا حرك ملكه إلى اي مربع مجاور فسوف يضعه تحت تهديد الملك او الوزير الأبيض.

وكما نعرف فإنه لا يسمح للاعب بتحريك ملكه إلى مربع مهدد من قبل الخصم. في هذه الحالة يقال ان الملك الأسود مخنوق وتنتهي المباراة بالتعادل.



الكش المتكرر

يستمر أحد اللاعبين في وضع ملك خصمه تحت التهديد "في حالة كش" بصورة متكررة دون أن يؤدي ذلك إلى كش مات. إذا تكرر هذا الوضع ثلاثة مرات تنتهي المباراة بالتعادل. «المادة ٩ من قانون الشطرنج».



في الشكل : الملك الأبيض في حالة كش من قبل الوزير الأسود، لذا يتحرك الملك الأبيض إلى المربع g1 بعيداً عن الكش



الأسود يحرك وزيره إلى +Qe1 مهدداً الملك الأبيض الذي يتحرك إلى Kh2. يعاود الوزير الأسود مهاجمة الملك الأبيض بلعب +Qh4 ويضطر الملك الأبيض إلى الذهاب إلى g1. و تنتهي المباراة بالتعادل إذا تكررت الوضعية ٣ مرات.

الاستسلام

بعيداً عن حالات التعادل والكش مات فإن مباراة الشطرنج يمكن أن تنتهي باستسلام أحد اللاعبين، مما يعني فوز خصمه بالمباراة. بعض اللاعبين يفعلون ذلك عندما يشعرون أن وضعهم ميئوس منه وليس لديهم أي فرصة للفوز. قد يشير أحد اللاعبين إلى إستسلامه بإطاحة ملكه. الاستسلام ليس فكرة جيدة إذ أن الخصم قد يرتكب أي خطأ أثناء استمرار المباراة مما قد يساعدك على تحقيق التعادل أو حتى الفوز.



يستطيع اللاعبان أيضا أن يتفقا على التعادل إذا اعتقدا أن أياً منهما لا يستطيع الفوز.

مرحلة نهاية المباراة

إذا لم يستطع أياً من اللاعبين تحقيق "كش مات" في مرحلة وسط المباراة فإنهما يتجهان تدريجياً نحو تبادل أسر معظم القطع بحيث يحاول كل منهما تنفيذ كش مات لملك الآخر باستخدام ملك وقطعة واحدة أو قطعتين. هذه المرحلة تُعرف بمرحلة نهاية المباراة. الشكل التالي يوضح نهاية نموذجية.



أحيانا يكون لدى أحد اللاعبين قطعة أو أكثر ومع ذلك يستحيل عليه تنفيذ كش مات حتى إذا كان خصمه لديه ملك فقط.







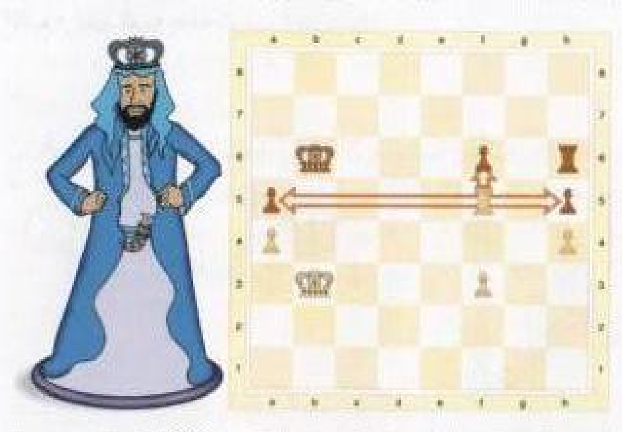
نصائح لمرحلة نهاية المباراة

1. إذا كان لديك جنود، حاول أن تدفع أحدهم إلى الجانب الآخر للرقعة حيث يمكنك ترقيته إلى وزير.
2. حاول المحافظة على جميع قطعك في خطوط مفتوحة قرب وسط الرقعة حيث تكون القطع في أوج قوتها. الآن تبقى لديك قطع قليلة جداً لذا يجب الحرص على أنها تعمل معاً كفريق واحد.
3. حان وقت إحضار الملك واستخدامه كقطعة هجومية ومؤثرة.

نهايات القلعة

في نهايات القلعة يكون لدى كل لاعب : قلعة وبعض الجنود وملك، وتلك النهايات هي الأكثر حدوثاً في مباريات الشطرنج.

في الشكل المجاور: كلا الجيشين لديه قطع مماثلة في نفس الأماكن باستثناء القلعة، وهذا يصنع كل الفرق في المباراة. انظر كيف استطاعت القلعة البيضاء تحقيق الفوز.





القلعة البيضاء في وضع هجومي متفوق حيث تهاجم الجنود السوداء في a5,f6 & h5، في حين أن القلعة السوداء في وضع سلبي ومتورطة في حماية الجنديين f6,h5 ولا يمكنها الحركة حتى لا يخسر الأسود جنوده.

الملك الأسود أيضاً لايمكنه الحركة لانه يحمي الجندي a5 ، تسيطر القلعة البيضاء على الرقعة وتتحكم في نقلات الأسود وتعطي الملك الأبيض حرية كبيرة.

الجنود في نهاية المباراة

إذا كان لديك جنود في نهاية المباراة فإنها يمكن أن تكون في غاية الأهمية إذ يمكن ترقية أحدها إلى وزير. وهذه الترقية تعطيك تفوقاً كبيراً على خصمك، لذا يجب تحريك جنودك بعناية.



الإعاقة

حاول أن تتجنب إعاقة الجندي من قبل إحدى قطعك كما حدث للأسود في الرقعة المجاورة.

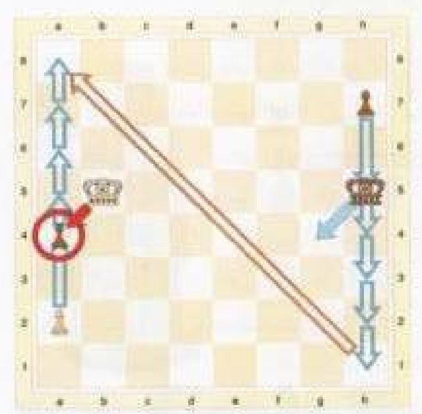


الترقية في نهاية المباراة

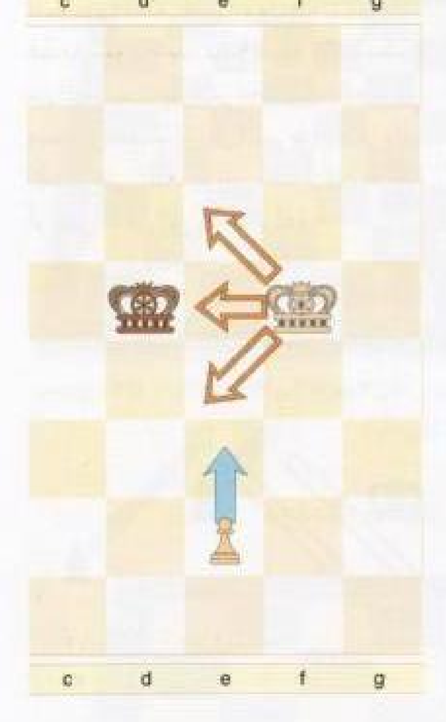
في المباراة الموضحة في الشكلين التاليين: كلا اللاعبين لديه نفس العدد من القطع ولكن الأسود فقط لديه خطة لترقية أحد جنوده.



الأسود يمكنه الترقية كما يلي 1. Kd4, Kg5; 2. Kc5, Kxg4; 3. Kxb5, Kxh5; 4. Kxa4, Kg4 والآن يمكن للجندي الأسود الزحف عبر العمود (h) ليصبح وزيراً.



لايمكن للأبيض ترقية الجندي عبر العمود (a) على الرغم من كونه لا يتعرض لأي إعاقة ولكنه بمجرد وصوله إلى المربع (a8) بهدف الترقية فإن هذا المربع سيكون تحت سيطرة الوزير الجديد للأسود.



استخدم قطعك الأخرى لمساعدة الجندي ليصبح وزيراً. في الرقعة المجاورة الملك الأبيض يحمي المربعات التي يمر عليها الجندي الأبيض للوصول إلى الجانب الآخر.



طُعْم

يمكن للجندي الذي على وشك الترقية أن يُستخدم ك "طُعْم" فبينما يحاول خصمك وقف الجندي ومنع ترقيته تستطيع أسر قطع أخرى للخصم تُركت بدون حماية.



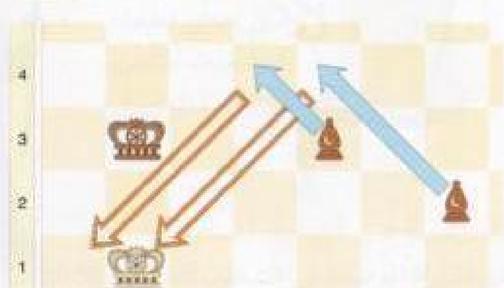


في الشكل يلعب الأسود Re8 لمنع ترقية الجندي الأبيض. هذه النقلة تركت الجنديين f5, h5 بدون حماية. يمكن للأبيض استبدال خطة الترقية وأسر جنود الأسود ثم الفوز بالمباراة.



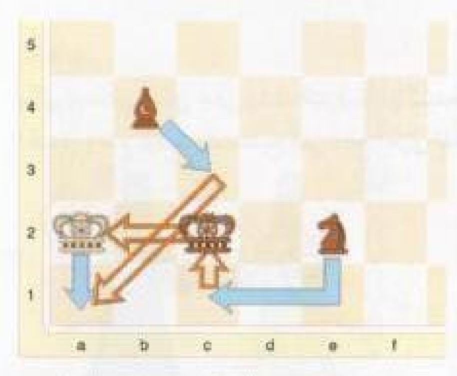
الكش مات في نهاية المباراة

عندما يكون لديك قطع قليلة فقط يكون من الصعب تنفيذ كش مات لملك الخصم في وسط الرقعة. لذلك من المهم جداً إجبار ملك الخصم على الذهاب إلى أحد أركان الرقعة أو على الأقل إلى حافة الرقعة.



في الشكل: الفيلان والملك الأسود يحاصرون الملك الأبيض.
*الأسود يلعب *Be4+ ...1، عندئذ يجب على الأبيض لعب 2. Ka1 وتكون نقلة الأسود التالية Bd4++ ...2 كش مات.*

في الشكل التالي: يمكن للملك الأسود والفيل والحصان تحقيق الفوز ولكن هذه الوضعية أكثر صعوبة ودقة. يستطيع الأسود فقط تنفيذ كش مات إذا أجبر الملك الأبيض على الذهاب إلى مربع ركن أسود نظراً لأن الفيل الأسود يتحرك على مربعات سوداء. (إذا كان الفيل يتحرك على مربعات بيضاء، عندئذ يجب إجبار الملك على الذهاب إلى مربع ركن أبيض).



الأسود يستطيع تنفيذ كش مات كما يلي:
1. ...NC1, 2. Ka1 Bc3++

**النقاط الموجودة بعد رقم النقلة مثل Be4+ ...1هذه النقاط تعني أنها نقلة الأسود بدون وجود نقلة للأبيض. عندما يلعب الأبيض تكتب النقلة بدون نقاط مسبقة مثل 2.Ka1*



إذا كان كل لاعب لديه ملك وقطعة واحدة، فمن المهم محاولة عزل قطعة الخصم. في هذه الرقعة: الأسود نجح في عزل الحصان الأبيض عن ملكه وبذلك يتمكن من تحقيق كش مات كما يلي:

يلعب الأسود Rd2... .1 مهاجماً الحصان الذي يُجبر على الحركة إلى المربع (c4) او (a4) ليتجنب الأسر عندئذ يستطيع الأسود لعب ++Rd1... .2 كش مات.

التعادلات في نهاية المباراة



في هذا الشكل : الأسود لديه ملك وفيل وجندي، ومع ذلك لا يمكنه الفوز. الملك الأبيض موجود في مربع ركن أبيض حيث لايمكن مهاجمته من قبل الفيل الأسود. كما أن الأسود غير قادر على ترقية الجندي لأن الملك الأبيض يعوق تقدمه. مثل هذه المباريات تنتهي غالباً بخنق الملك اي التعادل. مثال: 1. Kg1. Bd4+, 2. Kh1 h2 الملك مخنوق تعادل، وهذه حالة نادرة في نهاية المباراة.

ألغاز شطرنجية

* التفكير في هذه الألغاز والعمل على حلها سوف يساعدك في رفع مهارتك الشطرنجية. يمكنك أن تجد الاجابات لهذه الألغاز الثمانية في صفحتي ٣٠ - ٣١.

لغز الجندي

١. لدى الأسود جندي واحد، أما الأبيض فلديه ثلاثة جنود. ولكن جندي الأسود أكثر قوة. هل يمكنك معرفة السبب؟



لغز الحصان

٢. هل يمكن توقع نقلة للحصان الأبيض تحقق الفوز للأبيض من خلال ربح قطعة سوداء هامة في النقلة التالية؟

لغز الفيل

٣. فيلا الأبيض أجبرا الملك الأسود على الذهاب إلى الركن. هل يمكنك إيجاد نقلة للأبيض يحقق بها كش مات؟



لغز القلعة

٤. الرقعة توضح أن الملك الأسود والقلعة على وشك تنفيذ كش مات لملك الخصم. هل يمكنك رؤية كيف يحقق ذلك؟

لغز الوزير

٥. كم مرة يمكن للوزير الأبيض تهديد الملك الأسود وقطعة سوداء أخرى في نفس الوقت؟



لغز الملك

٦. الملك الأسود لديه نقلة رائعة يستطيع بها تنفيذ كش مات للملك الأبيض. هل يمكنك معرفة هذه النقلة؟

* مات في نقلتين

في اللغزين التاليين يجب عليك أن تفكر أكثر عمقاً وتجد نقلتين متتاليتين تحقق بهما كش مات. بعد نقلتك الأولى ونقلة الخصم عليها، يجب أن تنهي نقلتك الثانية المباراة بتحقيق كش مات.

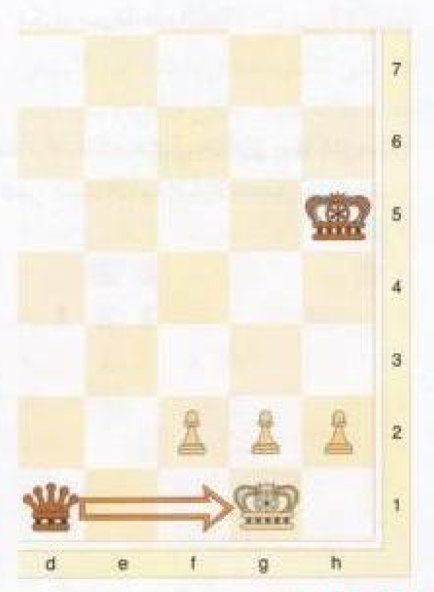
٧. يستطيع الأسود تنفيذ كش مات للملك الأبيض في الركن خلال نقلتين فقط. هل يمكنك معرفة نقلتي للأسود؟



٨. الأسود في مأزق في نهاية المباراة. كيف يستطيع الأبيض باستخدام الحصانين أن ينفذ كش مات في نقلتين؟ الأبيض يلعب.

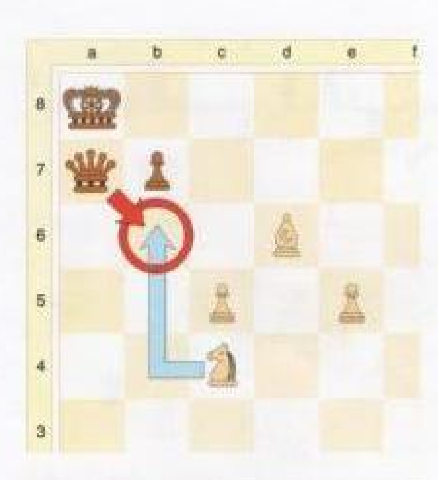
حل الألغاز





لغز الجندي

١. يستطيع الأسود لعب d1... .1 ويرقي الجندي إلى وزير محققاً كش مات للملك الأبيض في نفس النقلة.





لغز الحصان

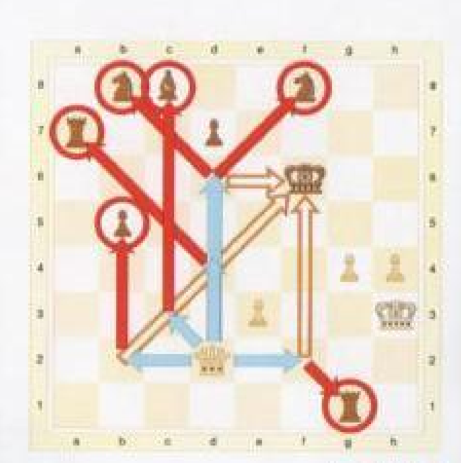
٢. يجب على الأبيض أن يلعب : +Nb6 وليس أمام الأسود أي خيار سوى أسر الحصان الأبيض بلعب Qxb6 وعندئذ يأسر الأبيض وزير الأسود بلعب cxb6

لغز الفيل

٣. ++1.Bc3 تحقق كش مات للملك الأسود الذي ليس لديه أي هروب من الركن.

لغز القلعة

٤. ++1. ...Rg1



لغز الوزير

٥.لدى الوزير الأبيض خمسة نقلات موضحة في الشكل، في كل نقلة منها يهدد الملك الأسود "كش" وفي نفس الوقت يهاجم ويأسر إحدى القطع السودا ء.



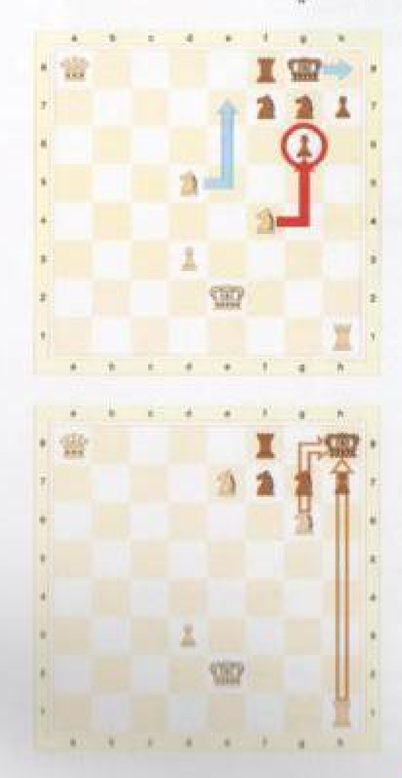
لغز الملك

٦. ++Kc7... .1 الملك الأبيض مُحاصر في الركن ويتعرض لـ "كش مات" بهذه النقلة (كش بالكشف بواسطة الفيل).

حل مات في نقلتين

٧. الأسود يلعب +Nh3... .1 حيث يضطر الأبيض إلى لعب 2. Kh1 عندئذ يلعب الأسود ++Bd5... .2 محققاً كش مات.

٨. يلعب الأبيض +Ne7 .1 وليس أمام الأسود سوى نقلة واحدة Kh8... .1 عندئذ يلعب الأبيض : ++2.Nfxg6 محققاً كش مات حيث لايستطيع الجندي الأسود (h7) أن يأسر الحصان لأن الجندي لا يستطيع الحركة بسبب (المسمار) حيث أنه يغطي ويحمي ملكه من تهديد القلعة البيضاء القابعة في h1.





إصدار

اتحاد الإمارات للشطرنج

U.A.E. CHESS FEDERATION

ص.ب ١١١١٠، دبي، أ.ع.م

هاتف: ٢٦٦٦٤٢٤ ٤ ٩٧١+، فاكس: ٢٦٦٦٤٤٨ ٤ ٩٧١+

E-mail: uaechess@emirates.net.ae

التصوير، الرسوم التوضيحية، التصميم والإنتاج

إمبرينت إمريتس للنشر والإعلان

Imprint Emirates Publishing & Advertising

ص.ب ١٩٣٤٣ دبي، الإمارات العربية المتحدة

هاتف: ٢٢١٤٠٥٠-٠٤، فاكس: ٢٢٨٥٦١١ - ٠٤

الإصدار الأول

دبي - الإمارات العربية المتحدة ٢٠٠٠م

*** تم بحمد الله ***

مع الشكر الجزيل للأخ أبو محمود amertx
صاحب أروع موضوع في منتدى dvd4arab.com قسم الشطرنج
http://dvd4arab.com/forumdisplay.php?s=&daysprune=&f=415

passerby_intime@yahoo.com